PlayStation



First Queen IV

ファーストクイーンⅣ
プレイング・マニュアル

バルシア戦記

はるか昔、天地創造の後、大地や大気から精霊が生まれた。
精霊達はやがて［正］と［邪］に別れ、激しく衝突した。争いの元になった［邪の気］をもたらしたのは、異世界よりの魔物［ガロア］だった。人々と精霊は、戦いの舞台となったガイア大陸の地中に［ガロア］を封じ込める。
それから、２０年以上の年月が流れた。
わずかに残ったガロアの思念は、復活の場所を求めて地上をさまよう。やがて、強い熱源を発見したガロアは、滅びかけているその肉体を転送する…。

ログリスの地は天地の精霊が治めていた。
大陸での民族の興亡が一段落すると、人々はこの豊かな島にも渡って来た。

人間の進出に伴い、先住者である精霊は次第に身を潜めるようになる。

領地をめぐるこぜりあいは耐えなかったが、
互いに協力し牽制しあいながら平和を保っていた。

国々をまとめる代表には、最大の勢力を持つバルシアの王［ゼネル］が選ばれた。バルシアはログリスの中央から北に大きな領土を持つ大国である。しかし、国面積の割に人口が少なく、各所に強固な城や砦を持ちながらも、侵略の危険にさらされていた。それでも領土を保てていたのは、ゼネルが天才的な科学者であり、辛い修業により、いくつかの魔法も心得ていたからだ。

その王［ゼネル］の態度が一変したのは、大陸より渡って来た魔道士［ゾン］を参謀に迎え入れて間もなくの事だった。
いつの間にか、［バルシア］の兵士の数は激増していた。

For Japan Only
プレイヤー 1-2人
メモリーカード 4ブロック

SLPS 00604

同時にバルシアからの住民が周辺の国へと脱出して来た。
彼らは口々に叫ぶ。
［王は変った。王は魔物に心を売ってしまったのだ！］と。
［バルシア城］からは不気味な音が響き、立ち上る［障気］は、生きる者を狂わせると言う。ゼネルは人々を操り、魔法の力によって、兵士を作りだす事に成功したらしい。

各領主はあわてて自分の領地の守りを固める。

ただ一人、カーリオンの王［アレス］は、ゼネル暗殺をくわだてる。
しかし、暗殺は失敗、捕らえられてしまう。
ゼネルはカーリオンの領地に進撃し、バルシアのものとする。

牢に捕らえられた彼を助けたのは、謎の人物、牢番を倒し、鍵を開け、グリフォンを操る術を教える。牢を脱出した彼は自分の居城に逃げ戻る。
アレスの恋人、エレインは無謀なほど勇敢なる戦士。アレスが捕まったと聞くや、城を飛出し、救出に向かう。
アレスが戻った時、誰も彼女の消息を知るものはいない。
城にはわずかばかりの守備隊が残っただけ。
あとはバルシアとの戦いにことごとく破れ去ったようだ。

アレスは諸侯に反乱を呼びかける。
だが、すでに多くの領主はバルシアの勢力下におかれ、敵の軍勢は砦を落とし、川を渡って、カーリオンの城下へと迫っている・・・！

※『ファーストクイーンⅣ』は、『ファーストクイーンⅠ』に至る前の物語をゲーム化したものです。

イラスト：末弥　純

遊び方

ゲームの流れ

「ファーストクイーンⅣ」は、いくつかのチームを動かして、敵の本拠地を目指すゲームです。

途中シナリオの進展により、多くの味方、部隊が手に入ります。外交や交渉を行う事によって、中立国と手を結ぶ事もできます。戦闘では、地形や相性を利用したり、魔法を使う事により、戦いを有利に行えます。

また、味方２部隊を出す事ができ、疲労した部隊を入れ替える事により、強力な敵にも数で勝負する事ができます。援軍はそのエリアか隣のエリアから呼ぶ事ができます。
無理に２部隊を使う必要はありません。魔法やアイテムにより助けを呼ぶ事もできます。ただし、同じ部隊だけを使っていると、［疲労］がたまってしまいます！

チームの移動は［オールマップ］で行い、実際の戦闘は［スクロールフィールド］で行います。

オールマップでは、チームに移動目標を与えて、時間を経過させる事により、チームを移動させます。
スクロールフィールドでは、コントローラの［方向］キーでリーダーを動かす事により、移動できます。

このゲームは、多くのキャラクターが、それぞれの思考によりリアルタイムで戦闘を行う、他に類を見ないシステムを持っています。

キャラクター達を勝手に戦わせていると、危険な状態におちいる者があらわれるでしょう。それらのキャラクターにコントロールを移してやり、安全な場所に誘導すれば、被害は少なくなります。

また、時には［停止］の命令をかけたり、撤退させる事も作戦のうちです。

ゲームオーバー

ゲームオーバーとなる条件は、次の２つです。

1．主人公［アレス］が死んだ時
2．［カーリオンの城］に敵の部隊が攻め込んだ時

ゲームクリアのために必要なアイテムは特にありませんので、アイテムを持っている部下が死んでしまっても、シナリオの進行上は問題ありません。



コントローラの使い方

［L1］ボタン
コントロールチェンジ

［L2］ボタン
部隊の切り替え

［R1］ボタン
コントロールチェンジ

［R2］ボタン
馬から降りる

［△］ボタン
アイテムを使用



［○］ボタン
決定
マジック、
弓を発射

［方向］キー
キャラの移動
画面スクロール
メニュー項目の移動

［×］ボタン
キャンセル
一時退却

［START］ボタン
画面サイズを変更する。

［SELECT］ボタン
メニューを表示させる。

［□］ボタン
マジックセレクト

SLPS 00604

ゲームの進め方

ゲームのスタート



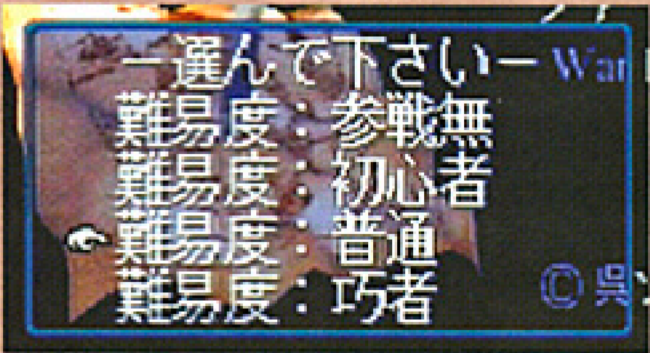
CD-ROMをセットしてから、本体の電源を入れてください。オープニングのアニメーションが始まります。

このアニメーションは、何回も繰り返し再生されます。ゲームを始めるには、[○] ボタンを押してください。

まず、「最初から」始めるか「続きをプレイ」するか、「対戦モード」に入るかの、スタートオプションが表示されます。

「最初から」を選ぶと、さらに、難易度とサウンドの選択が表示されます。

難易度で「参戦無」を選ぶと、他のレベルと違い戦闘の途中で敵の増援部隊が参戦してきません。



敵が2部隊以上居るエリアで戦闘が発生した時には、敵も2部隊が出動して来ますが、それ以上は出て来ませんので、戦い易いレベルです。
しかし、敵部隊との遭遇や衝突回数は増えるでしょう。



設定を終えると、ストーリー背景を描いた、オープニングイベントが始まります。



スクロールフィールド

オープニングイベントが終わると、キャラクターを自由に動かせる様になります。［方向］キーを操作して、探検を始めてください。

スクロールフィールドでは、敵がいない時はチームリーダーのみが表示されます。これは、スクロールフィールド内を探索し易くするためです。リーダーのキャラが、チーム全体を代表していると思ってください。

敵のチームやモンスターが同じスクロールフィールド内に居る場合には、残りのチームメンバーが自動的に現われます。各自、思い思いに移動しますが、戦い終わるとチームリーダーの元へ戻って来ます。

敵が居なくても、他のメンバーを操ること（コントロールチェンジ）ができます。［R1］あるいは［L1］ボタンを押してみてください。チーム内の他のメンバーが表示されます。［○］ボタンで決定すると、そのキャラにコ

ントロールが移ります。他のメンバーは、指定されているフォーメーションを組んで、リーダーと行動を共にします。



画面下に、キャラクター一人一人のヒットポイント（生命力）が表示されています。ピンチの時はこの数字の色が変ります。

現在のコントロールキャラは、画面下に表示されているＨＰ（ヒットポイント）の表示にワクが付いています。どのキャラがコントロールされているのか、はっきりさせたい時は、キャラに［マーク］を付けます。

フィールド内で移動する

家のドアや、洞窟の入口などを通過すると、別の部屋や別の迷路に移動します。ほとんどの場合、オールマップ上での位置は変っていません。
チームリーダー以外のキャラクターでは、他のフィールドへは移動できないことに注意してください。
敵の居ないフィールドへと移動した場合には、たとえそれまでチームメンバーが表示されていても、再びリーダーのみとなります。



別のスクロールフィールドへ移動する

フィールドの多くは、上下に出られるようになっています。
チームリーダーをコントロールして、上下どちらかの端まで移動させると、［キャンプします］という、メッセージが出ます。［○］ボタンを押すと、そのフィールドを出て、オールマップモードに移ります。



メッセージが表示されても、［×］ボタンを押せばキャンセルできます。

キャンプ

フィールドを移動している時、画面の右上にテントのマークと「OK」の文字が出ていることがあるのに気が付いたでしょう。これは、そのフィールドでキャンプできることを示します。



キャンプをすると、チームをそのフィールドに置いたまま、オールマップモードに移れます。

敵やモンスターが居ると、キャンプできません。
また、もともとキャンプできない場所もあります。

SLPS 00604

オールマップモード

フィールドを移動したり、フィールド内でキャンプをすると、オールマップモードに移ります。このモードでは、部隊の移動先を指定したり、部隊を編成し直したりといった、戦略的な操作をします。
また、システムの設定を変更したり、プレイデータの記録もできます。

［L1］ボタンあるいは［R1］ボタンを押しながら［方向］キーを操作することで、マップをスクロールさせることができます。



時間経過



敵、味方の部隊を移動させます。
一定の時間が経過し、移動できる部隊は自動的に目的地に向かって一歩進みます。また、戦闘によってたまった疲労値も回復します。
移動する部隊が居ない時でも、時間は経過し、疲労値も回復します。

城、砦にはいったり、部隊が衝突して戦闘になると、チームが示され、スクロールフィールドに切り替わります。

通常、部隊の移動が一巡するまではメニューがでませんが、［△］ボタンを押していると、メニュー表示を割り込ませることができます。
イベントがあるとメニューが出ます。

部隊移動



味方の各部隊の行く先を指示します。
指示だけでは部隊は移動しません！
［時間経過］で移動を行います！

［○］ボタンを押すと、移動させたい部隊を聞いてきます。
部隊一覧から動かしたい部隊を選ぶと、オールマップ上に旗が表示されます。
キャンセルしたい時は［×］ボタンを

SLPS 00604

押します。
行先のエリアまで［方向］キーで旗を移動させます。エリアの名前が表示されたところで［○］ボタンを押すとその場所に決定されます。
指示は複数の部隊に出す事ができます。

探索

エリアの探索を行います。敵部隊との戦闘や外交を行わないと、スクロールフィールドには入りません。町や地下のほら穴があるフィールドもあります。また、フィールドによっては探索を行った場合にだけ、モンスターが出たり、隠された宝が出てきたりします。
兵士のレベル上げや、軍事金をかせぐためにはどんどん探索を行って下さい。逆に、腕に自身のある方は探索をせず、いかに短時間で敵を落とせるか試してみるのもよいでしょう。

部隊一覧から動かしたい部隊を選ぶと、その部隊のいるスクロールフィールドに移ります。元に戻すには、キャンプを行います。

外交

中立部隊や敵部隊に対して、交渉を行います。たとえ中立国であっても自分の部隊をいきなり進軍させては、戦わなくてもよい国を敵に回してしまう事もあるかもしれません。逆に、部隊を進軍させ、［圧力］をかけてから外交するとうまく行く場合もあります。



［部隊移動］モードで相手の国に乗込むか、［外交］モードで行くかによって、反応が違う場合があります。［衛兵］の反応などを参考に考えて行動しましょう。

交渉できる範囲は、いくつかの城、および隣のエリアにいる部隊です。
まず、外交をする相手を選びます。表示されたリストから、外交させる部隊を選びます。リストは、［方向］キーでスクロールすることができます。

隣接部隊に外交する場合には、目的のエリアを選びます。選択が終わると、スクロールマップに移ります。
途中でキャンセルしたい時は［×］ボタンを押します。

スクロールフィールドに入ってから元に戻すには、キャンプを行います。

編成

新しくチームを作ったり、メンバーやアイテムの交換を行います。



初めに手にはいるコンラッドは、［ヘイシャ］に入っています。コンラッドを部隊につけるには、編成で、［NEW TEAM］に移します。「探索」を使って、コンラッドの部隊を出動させ、フィールドに出せば、他のチームとの合流、交換が可能になります。
同じエリアにいても、部屋の中の部隊と、外の部隊では合流できません！

1. チーム間でメンバーを交換する



部隊リーダーを選択すると、メンバーの一覧が表示されます。
相手チームを指定すると、チーム間での移動に、同じチームを指定すると、チーム内での移動となります。

まず、移動させたいメンバーを、それから相手となるもう一方のメンバーを選びます。
同じチーム内で入れ替えてもかまいません。キャラの表示されていない部分を相手先として指定すると、メンバーの並ぶ順番が入れ替わります。
全てのメンバーを移動させてしまうと、そのチームはなくなります。

一つのチーム内には１８人までメンバーを入れる事ができます。
ただし、種類をあまり多くすると、[種族が多すぎます] というメッセージが出るでしょう。そんな時には、武器屋でキャラのクラスを変えて、種類を減らして下さい。

メンバーあるいは種類が一杯になっているチームには、敵チームからの寝返りなど、途中で仲間が加われない事があります。チームのメンバーは、できるだけ種類を減らしてすっきりとまとめます。騎兵は、混成したチームを作らないようにします。

兵舎にも１８人まで入れる事が出来ます。

2. 新しいチームを作る



まず、メンバーを出したいチームを選びます。
次に［NEW TEAM］を選択して、［○］ボタンを押します。新しいチームは、画面の下側（最初は何も表示されていません）です。あとは、［1］と同様の操作で、メンバーを新しいチーム内に送りこんでいきます。

初めに、チームリーダーを選びます。
チームリーダーには、必ず名前の前に［カブト］のマークのあるキャラクターを入れて下さい。［カブト］のマークのあるメンバーは、リーダーになる資格［リーダーシップ］があります。
チームの左上に表示されるキャラクターがチームリーダーです。

リーダーが死んだりメンバーを移動して、リーダーシップのないキャラクターがリーダーになりますと、チームはその力を発揮出来ません！

チームの最大数は２０チームまでです。

※注意

［アレス］はリーダーから外せません！
チームの前についている番号はあまり意味がありません。
チームを消滅させると、欠番が出きます。
チーム数が最大になっていると、シナリオの進展で味方となるはずの部隊が手に入らない場合があります。

SLPS 00604

3. メンバーの解雇

メンバーを外したいチームを選びます。
［サクジョ］を選択します。
［1］と同様の操作で、解雇したいメンバーを［サクジョ］のチーム（画面の下部）にいれて行きます。
このモードを終了すると、［解雇されるメンバーがいます］と出ます。
かまわなければ、［○］ボタンを押して下さい。

間違えた場合は［×］ボタンでキャンセルできますので、［サクジョ］チームの中から元のチームへと戻して下さい。

4. チーム間、またはアイテムバンクのアイテムを移す

［ITEM］を選んで［○］ボタンを押すと、アイテム交換の画面になります。（メンバー交換の画面と似ていますので気を付けて下さい！）



アイテムを入れ替える場合も、メンバーを選んで［○］ボタンを押します。次に入れ替えたいキャラクターを選んで［○］ボタンを押せば完了です。メンバーがいない部分は、指定できません。

チームの選択の代わりに、アイテムを選ぶと、アイテムバンクからの出し入れになります。アイテムを外す場合はアイテムバンクと交換するか、持

っているアイテムと同じアイテムバンクのアイテムとを交換します。

鑑定されているアイテム（先頭に？マークのない物）は、中央のウインドウに説明がでます。アイテムが沢山ある時には、カーソルを下へ向かって移動させると、アイテムバンクのリストがスクロールします。

注意

アイテムバンクを経由すれば、別のエリアにいる味方にもアイテムを届ける事ができます。
アイテムバンク内の並びは、アイテムの番号順になっていますから、一見、バラバラなように見えます。
？マークのついているアイテムは効果がわかっていません！　鑑定師にみてもらいましょう！
（鑑定師は武器屋にいますが、すべての武器屋にいるとは限りません）

情報

メンバーの一覧を表示します。

まず、全部隊の一覧表が表示されます。部隊を選択して［○］ボタンを押すと、その部隊のメンバーの一覧が表示されます。

［方向］キーで、上下左右にリストをスクロールさせることができます。



SLPS 00604

メンバーの一覧に表示されているパラメータの内容は、以下の通りです。

ＮＡＭＥ	＝メンバーの名前 前に［カブト］のマークのある者はリーダーシップがあり、リーダーになれるメンバーです。
ＣＬＡＳＳ	＝クラス 場合によっては上のクラスに上がる事ができる。
ＬＶ（最大99）	＝レベル ＬＶはクラスチェンジに影響されません。
ＨＰ（最大999）	＝ヒットポイント（生命力） 大きい程、なかなか死にません
ＨＲ（最大16）	＝ヒットポイント回復率 大きい程、停止中に生命力が速く回復する。
ＡＴ（最大99）	＝アタック力 大きい程、敵に大きなダメージを与える。
ＡＲ（最大99）	＝アタック率 大きい程、攻撃の成功率が高い。
ＤＦ（最大99）	＝ディフェンス力 大きい程、敵からのダメージを少なくする。
ＤＲ（最大99）	＝ディフェンス率 大きい程、攻撃を受けにくい。
ＡＤ（最大99）	＝矢の防御力 大きい程、矢のダメージを少なくする。
ＡＲ（最大99）	＝矢の回避率 大きい程、矢の攻撃を受けにくい。
ＭＤ（最大99）	＝魔法の防御力 大きい程、魔法によるダメージを少なくする。

ＦＴ（最大99）　＝疲労値
大きい程疲労している。
ＦＴ値が増えると、ＡＴ．ＡＲ．ＤＦ．ＤＲなどのパラメーターが下がります！　休ませて上げましょう！

ＧＥ　＝地形効果
キャラによって有利な地形（マップ）があります。
有利なエリアに居ると、＋のマークがつきます。

ＩＴＥＭ　＝持っているアイテムのキャラクターマーク

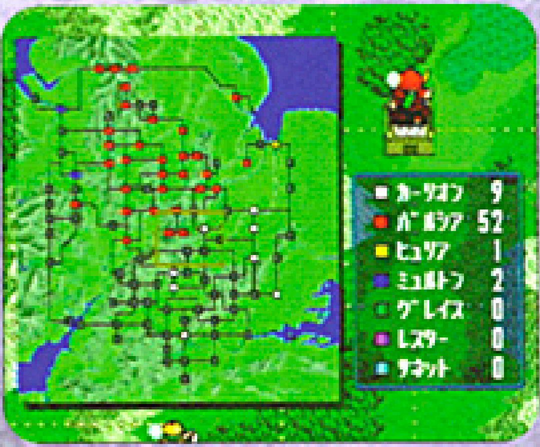
ＥＬ＋　＝Fは［火］の属性に強い性格を持っています。
Eは［地］の属性に強い性格を持っています。
Aは［風］の属性に強い性格を持っています。
Wは［水］の属性に強い性格を持っています。

注意

ＦＴは大きい程、不利です。その他は大きい程、強いメンバーである事を示しています。
各パラメーターは、アイテムによる効果のない状態での数値です。戦闘での兵士の強さは、クラスやアイテム、疲労などの影響を受けます。

また、一覧表には現われませんが、地形によるプラス効果もかなり戦闘に影響します。「地水火風」による相性も、戦闘に影響します。

オールマップ



エリア同士の関連図（ルート）が表示されます。
また、それぞれのエリアが現在どの国によって支配されているかを、色によって表現します。

部隊移動の経由するコースは、決められています。コースのレイアウトの関係で、遠回りに見える場合もあります。
「ベルダの谷」と「ベルダ城」は、直接つながってはいません。

記録

データの［記録］を行います。

メモリーカードに、3か所までのデータを保存することができます。
１ヵ所４ブロック使用します。
データの書き込み中は、水色のサインの中に数字が表示され、処理が終わるまでカウントダウンします。

［×］ボタンを押すと、オールマップモードに戻ります。



スクロールフィールドでの戦闘



オールマップモードで移動した結果敵と遭遇したり、敵部隊が味方のいるエリアへ移動して来たり、あるいはモンスターの居るフィールドに入ったりした場合には、戦闘が起こります。

場合によっては、敵の部隊が応援を呼ぶこともあります。スクロールフィールドに入って直後のこともあれば、戦闘中の状況の変化によって援軍が呼ばれることもあります。

敵のメンバーが近くまで接近すると、味方のメンバーは闘うために行動を開始します。戦闘は、どちらかが全滅するか、あるいは退却するかして、一方の部隊だけがそのフィールドを支配するまで続きます。

退却



戦闘中でも、フィールドから外に出ることはできます。しかし、メンバーの中に、敵に囲まれて居たりする危険な状態の者がいると、そのメンバーを見殺しにしてしまう事もあります。

［脱出します］のメッセージが出たら、気を付けて下さい。必ず迷子が出ると

は限りませんが、部下を失ってしまうかもしれません。
ただし［迷子］が出ても、またどこかで会えることもあります。
［脱出します］が出ても、［×］ボタンを押すと脱出をキャンセルすることができます。

弓の発射、マジックを使う



コントロールキャラクターに、弓や攻撃マジックを使わせる時は、直接コントロールします。他のキャラクターは勝手に使います。
もちろん、弓やマジックの能力がなければ、意味がありません。

弓、マジックの使用には種類や状態によって制限があります。必ず使えるというわけではありません。例えば、アレスの精霊召喚のようにシナリオが進めば使用可能になるものや、サンダーのように小さいキャラにしか発射できないものもあります。

また、全体に効果のあるものは、基本的に画面内でしか影響がありません。
弓もマジックも、いったん使用すると、一定の時間がたたないと再び使うことはできません。再度使用できるようになるまでの間隔は、マジックの種類により異なっています。

マジックや弓の発射は、［○］ボタン。
マジックの選択は、［□］ボタンです。

アイテムを使う

ほとんどのアイテムは持っているだけで、その役目を果たします。
特別なアイテムを使用する時は、アイテムを持っているキャラクターにコントロールを移し、［△］ボタンを押します。

スクロールフィールドでのメニュー



［SELECT］ボタンを押すと、メニューが表示されます。
この間、ゲームの時間進行はいったん停止します。

○部隊指令

チームに基本的な行動の指示を与えたり、特別な命令を出したりします。

通常指令　＝リーダーを中心としたフォーメーションの位置に止ります。
攻撃指令　＝コントロールしていないキャラは、自動的に戦います。
退却指令　＝コントロールしていないキャラは、出現した方向に逃げます。
　　　　　　部屋の中で攻められた時など、逃げられない場合があります。
停止指令　＝コントロールしていないキャラは、停止します。

馬から降りる＝馬をはずします。再度乗馬はできません
　　　　　　　他の面に移ればまた乗馬しています。
　　　　　　　建物の中では乗馬できません。

SLPS 00604

弓を捨てる　＝弓をはずすと攻撃、防御があがります。（兵士に戻る）
但し、弓は買い直さねばなりません
交渉をする　＝乱戦になる前なら交渉できる場合もあります。
交渉が成立すれば、退却が安全にできたりします。
交渉力のある人間が必要です。
交渉は一戦闘に一度だけ可能です！
敵リーダーに交渉力がない時、相手が守備隊やモンスターの場合には、うまくいきません。

注意

コマンドは、そのエリア内でのみ有効です。別のエリアに入ったら設定しなおす必要があります。[攻撃] 指令が出ていても、ピンチになったキャラクターは自動的に逃げたりします。
召喚したキャラクターには、命令はききません。

◯部隊切り替え

援軍として第2チームを呼んでいる時に有効です。
コントロールするチームを切り替えます。
[L2] ボタンでも、チームの切り替えが行えます。

◯フォーメーション

タイプ1、2、3

用意された戦闘隊型です、3は防御タイプです。

ユーザー

ユーザー隊型セットでセットされた隊型になります。ユーザー隊型はセーブされません。

一列隊型

リーダーの後について歩きます。
（第１部隊のみ）



ユーザー隊型セット

探索時や戦闘が終わった後などメンバーが勝手に動き回らない状態で、隊型を作ります。各キャラクターを直接コントロールして好みの隊型を作り、このコマンドを選択します。

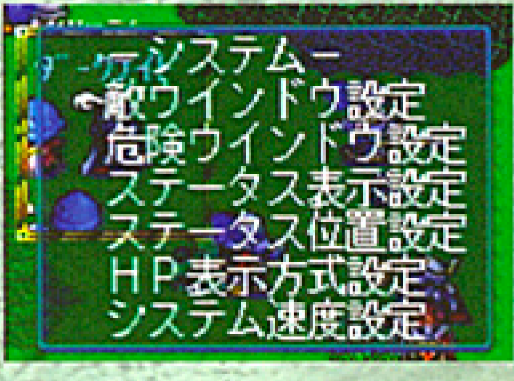
○マーク

自軍兵士にマークをつけます。

マークの対象となるキャラクターの左上には、星型のマークが付きます。
個人のみは、現在コントロールされているキャラにつきます

○システム

ウインドウや各種表示、ゲームスピードなどの調整を行います。
設定を変更したい項目を選んで、［○］ボタンを押してください。



選択できるオプションの一覧が表示されます。[方向] キーの上下で選択して、[○] ボタンを押してください。

○オートバトル

このオプションで [ON] を選ぶにとコントロールしているキャラクターも勝手に戦います。

[方向] キーで移動させる事は可能ですが、キーを押していない間は、自動的に動きます。



○レーダー表示

レーダー画面を表示すると、画面外のキャラの位置や、移動できる範囲や障害物がわかります。
レーダーは、画面の右下に表示されます。

○マジックセレクト



コントロールしているキャラクターがマジシャンの時のみ有効です。選択出来る魔法一覧のウインドウが開きます。

魔法を使うには、[○] ボタン。
[カール君] の着替えも、このメニューで行います。

○援軍を呼ぶ

戦闘が行われているそのエリアか、あるいは周辺のエリアに味方チームがいる時のみ有効です。
選択出来る部隊一覧のウインドウが開きます。
５部隊以上は、右側にスクロールマークが出ます。
選ばれた部隊は第２部隊として出現します。

一度脱出した部隊を再び参戦させることもできます。

○キャンプ

敵対する者がいない時に有効です。

キャンプをすると、オールマップに戻ります。敵がいない状態でそのエリアから上下に出る時もキャンプと同様に扱われます。

キャンプした部隊はオールマップで他のエリアに移動できます。



注意
　城、家の中、ダンジョンの中ではキャンプできません。
　戦闘が終わらないうちはキャンプできません。
　戦闘中にマップの上下から出ると、［脱出］となります。
　［城］は城の中に入り、その城を落とさなければキャンプできません。

［第？部隊　脱出します］が出ます。［○］ボタンで脱出、［×］ボタンでキャンセルします。

どのエリアに脱出するかは、エリアによって決められています！
脱出しなければ、参戦した部隊は元のエリアに戻ります。

戦闘時のヒント

強いキャラクターほど、疲労し易い。
疲労すると防御がどんどん弱くなっていくので、強いからといって同じチームばかりをずっと戦わせていると、思わぬ損害を被ります。

固い敵、モンスターはレベルアップに適しています。
ヒットすることによってレベルアップのチャンスが得られるシステムになっているからです。
レベルアップし易い場所、相手を探してください。

「部隊指令」の中の「通常指令」を選ぶと、できるかぎりフォーメーションを維持するようになります。
前衛にファイターを配置し、後衛に弓を配置すると、一部隊でも強い陣形を作ることができます。ユーザーフォーメーションを工夫して、マジシャンを中心とした陣形を作ってみるのも良いでしょう。
（ユーザーフォーメーションの形は、セーブデータとして保存されません。）

キャラの種類が多く表示されると、動きが極端に遅くなる事がありますが、部隊内の種類をつめすぎないようにしてください。
援軍を呼ぶような時も、キャラクターの読み込みにより時間がかかる事があります。

モンスターの召喚は、シナリオが進まないと使えないものや、種類数、キャラクター数の制限を受けますので、多種類でる戦場では失敗する場合が多くなります。召喚には限りがあります。

チームの中のキャラクターの種類は少ないほうが良いでしょう。

ヘイシャで手に入る兵士の数には限りがあります。
際限なく兵士が買えるわけではありません。

アイテム

アイテムの効果は鑑定師によってわかります。
鑑定されていないアイテムは、アイテム名の前に［?］マークがついています。鑑定されたものは、アイテム交換の時に中央のウインドウに名前が表示されます。

アイテムの中には持っているだけで効果のあるものと、［使う］と効果のあるものがあります。
アイテムは、一度使うとなくなるものがあります。

注意

助けを呼ぶ（召喚）するアイテムは、すでに他のキャラクターが召喚されている時は、使っても召喚出来ません！
［矢］はもちろん弓兵が持たなければ役には立ちません。

SLPS 00604

個人の特殊能力

○魔法使い

マジックは魔法屋で売られていますが、使う事ができるのはマジシャンだけです。
すでに身につけている魔法、能力もあります。
魔法の効果は試してみて下さい

魔法が使える人物

シェイキイ	きとう師
ニミュー	水の妖精王
バルドル	風の妖精王
フレイア	土の妖精王
ゲルグ	ベニック王
カーラ	魔法使いの弟子

まだ他にもいます。探して下さい。

○その他の特殊キャラクター

カール	様々な［着グルミ］を持ち、着替える事によって能力が変化する。
アポロン	詩人。様々な［歌］で援護する
クリスティ（魔法使いではない）	看護婦。戦場にあっても味方を治療する

などのキャラクターに、どこかで会えるでしょう。

○魔法の紹介

召喚系魔法
　それぞれのキャラクターを数体召喚します。
　　死神召喚
　　死者召喚
　　精霊召喚
　　天使召喚
　　分身（自分と同じ者を召喚）

注意
アイテムや魔法により、すでに召喚されている時は召喚出来ません！
一回に一度だけです！

グラネード	火を放つ、［水］の属性に強い。
トルネード	つむじ風を放つ、［土］の属性に強い。
クエイク	地震をおこす。
アイス	氷を放つ、［火］の属性に強い。
サンダー	雷を放つ、［風］の属性に強い。
ホーミング	敵を追いかける火の玉（尾を引く）。
ローリング	自分の回りに火の玉を回す。
フェニクス	火の鳥を飛ばす。
デストロイ	爆烈の魔法　［水］の属性に全体効果。
ブリザード	氷を降らせる　［火］の属性に全体効果。
ノバ	光の魔法　［土］、［風］の属性に全体効果。

代わり身	回りのキャラにばける。
変身	［石］に変身する。
霧隠れ	煙の後に隠れる。

SLPS 00604

解毒	毒をすぐに消す。
石化解除	石化をすぐに消す。
魔法壁	バリアーをはる。
蜘蛛の糸	相手のスピードを遅くする。
毒霧	毒を与える。
石化	画面内の敵をある割合、石化する。
混乱	敵を互いに戦わせる。
読心	敵ステータスを見る。
戦線離脱	ピンチになるとワープする。

ショップ

兵士の着替え（クラスチェンジ）、アイテムの売買は武器屋で行います。魔法の購入、アイテムの鑑定などは、魔法屋で行います。
店によって、備わっている機能は違っています。





対戦モードについて

スタート画面のメニューで、「対戦」を選ぶと、対戦モードに入ることができます。



対戦モードでは、セーブデータを使って、味方の任意のチーム同士を戦わせることができます。

メモリーカードを持ちよることで、お互いのセーブデータからチームを選んで、強さや戦い方を競いあえます。

注意

対戦するマップはランダムに選ばれます。
どちらにも敵のモンスターのいる面や、地形効果のある面があります。
意にそぐわないチームを出してしまった場合は、リセットしてやり直してください。出場させるチームをあらかじめ決めておいてから対戦モードに入るとよいでしょう。

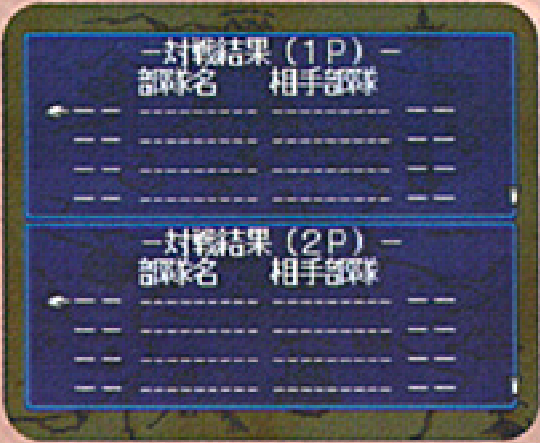
セーブデータは、違うものを使って下さい。同じセーブデータを使ってしまった場合、戦闘結果の表示は２Ｐ側のデータのみとなります。

キャラの色は、１Ｐ側が赤っぽく、２Ｐ側は青っぽい色となります。
緑のキャラクターは、敵味方の識別がしにくいようになっています。

対戦の時はメモリーカードを途中で入れ替えないようにしてください。

対戦データの選択

まず、使う「メモリーカード」の枚数を指定します。続いて、セーブデータを選びます。「1P」側と「2P」側のそれぞれについて行います。1枚のメモリーカードを使う場合、同じセーブデータを選ばないようにしてください。戦闘結果の表示は、２Ｐ側のデータのみとなります。



対戦結果の画面が表示されます。始めて対戦モードを行った時は、記録が一切ありません。［×］ボタンを押すと、次の画面へ進みます。

「1P」側と「2P」側でそれぞれ、コントローラを操作して、対戦させたいチームを選んでください。

対戦モード画面



ウインドウが２枚開きます。上が１Ｐ、下が２Ｐとなります。

オートバトルとレーダーのオプションはＯＮとなっています。レーダーの中の表示は白（リーダは黄色）、赤（リーダは青）です。

パラメータの表示などの設定は２Ｐ側のセーブデータに準じます。

毎回、スクロールフィールドはランダムに選ばれます。フィールドの端へ行っても、脱出はできません。どちらかのチームが全滅するまで、プレイは続行します。



制限事項

メニューは表示されません。

騎兵キャラクターは、馬から降りられません。
その他の通常ゲームで使える司令は対戦では使えません。

マジシャンにコントロールを移すと、右上にマジック名が表示されます。
マジックの選択は、［□］ボタンではなく、［R2］ボタンで行います。

属性を変化させる魔法を受けている間は魔法の使用、変更は不可能です。

マジック「読心」は使用不可能です。

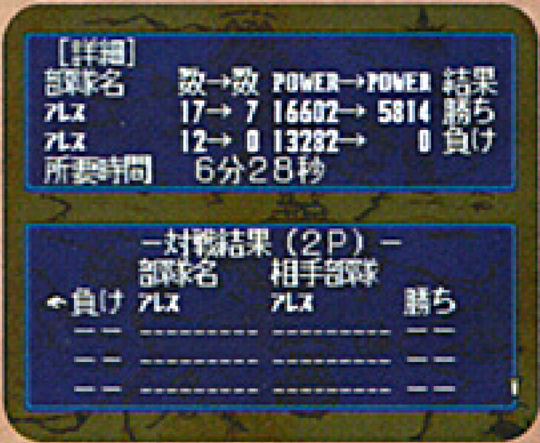
カール君のお着替えは不可能です。

［start］ボタンでのズームイン／アウトの切り替えは、それぞれのウインドウのみに適用されます。

終了

どちらかのチームが全滅したら戦闘は
終了します。



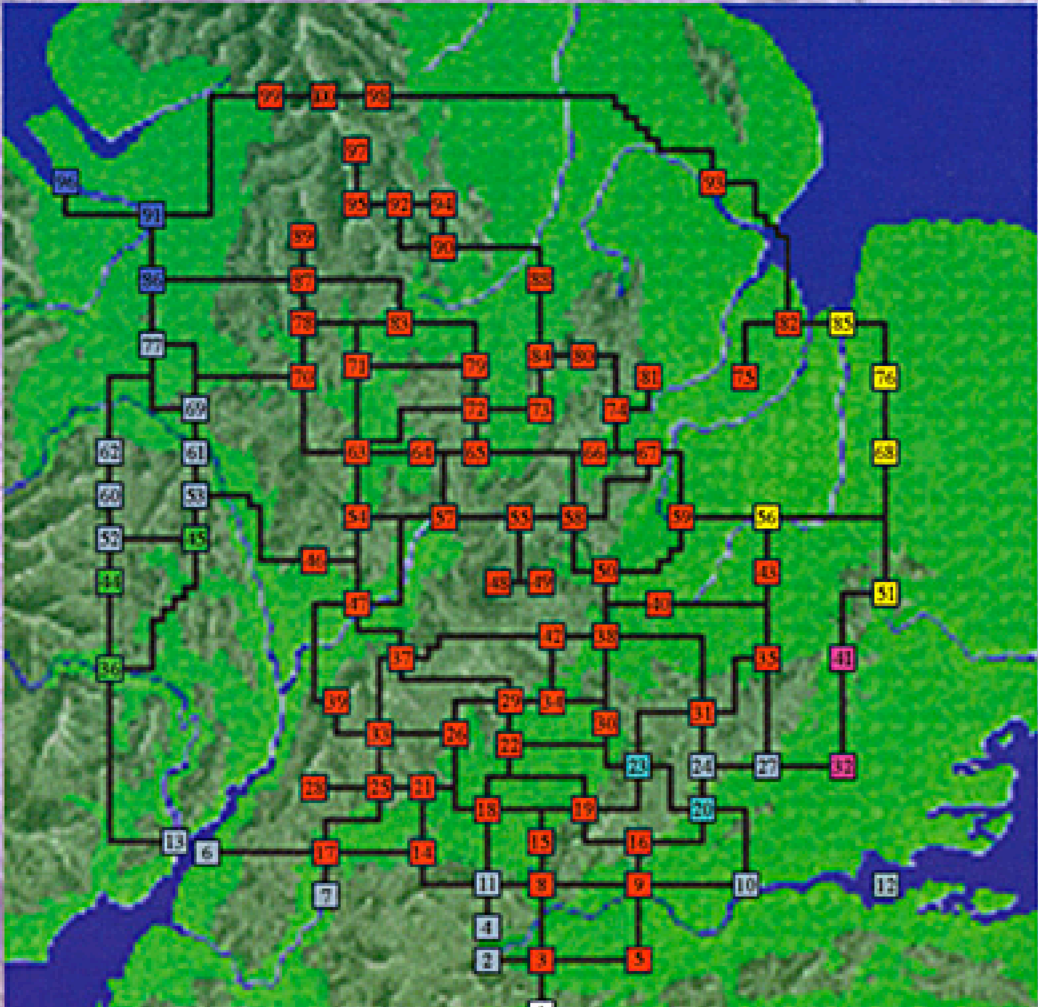


戦闘に決着がつくと、対戦結果の画
面が表示されます。
対戦を［方向］キーで選んで［○］
ボタンを押すと、戦闘の詳細が表示
されます。

対戦モードから抜けるには、本体の
電源をOFFにしてください。

対戦モードでの記録の読み書きは２回づつ行われます。

エリアマップ



SLPS 00604

01	カーリオンの城
02	ティアグラスの湖
03	リオスの西
04	湖の北
05	リオスの町
06	ライトの村
07	リメリック
08	川の砦
09	リオスの河原
10	ケントの町
11	マルドン
12	ハーベの島
13	レフトの村
14	マルドンの西
15	ジエニスの南
16	ケントの砦
17	リメリックの砦
18	ジエニス城
19	サネットの南
20	ケントの森
21	魔の森の南
22	コンウォールの南
23	サネット
24	ルロイの町
25	魔の森の西
26	魔の森の東
27	ルロイの東
28	エドウイン城
29	コンウォールの砦
30	コンウォールの町
31	ルロイの西
32	レスター城
33	魔の森の北
34	コンウォール
35	ルロイの北
36	グレイス城
37	コンウォールの西
38	コンウォールの東
39	ベニックの南
40	サンリスの南
41	レスターの砦
42	コンウォールの北
43	サンリスの砦
44	タービンの南
45	グレイスの砦
46	ベニック城
47	ベニックの東
48	西マーシア城
49	東マーシア城
50	ノーフォーク城
51	ヒュリアの砦
52	タービンの町
53	ブライの町
54	ベニックの北
55	マーシアの北
56	サンリスの塔
57	ベルダの南
58	ノーフォークの西
59	ノーフオークの滝
60	ウエルズの南
61	ブライの河原
62	ウエルズの町
63	ベルダの西砦
64	ベルダの谷
65	ベルダの東砦
66	リスレイの南
67	ノーフォークの北
68	ヒュリア城
69	ブライの砦
70	アルカナイヤの南
71	ベルダの西
72	ベルダ城
73	ベルダの東
74	リスレイ城
75	ゼム
76	ヒュリアの北
77	ファージの南
78	アルカナイヤ
79	ベルダの北砦
80	サラスのつり橋
81	リスレイの町
82	ゼムの北
83	アルカナイヤ城
84	サラスの北
85	リンカーの町
86	ファージの町
87	アルカナイヤの北
88	オルニックの砦
89	魔法城
90	竜の丘の入口
91	ファージの北
92	竜の丘
93	モロシア城
94	竜の穴
95	バルシアの砦
96	ミユルトン
97	バルシア城
98	モロシアの北
99	セバートの西
100	セバート城

Ⓒ（株）呉ソフトウエア工房
Ⓒ Prosit

SLPS 00604